ПЛЕЙТЕСТ

Вот что нам больше всего поможет: **если у тебя есть вопросы, ответы на которые нужны до игры, спроси нас. Если какие-то вопросы возникнут во время игры, спроси нас.**

Из твоих вопросов мы сможем понять, что не работает, что можно исправить, а что надо просто лучше объяснить.

Если ты не знаком с игрой "Постапокалипсис", у тебя могут возникнуть проблемы с этим текстом. Но мы все равно с нетерпением ждем твоих вопросов.

Спасибо, что решил попробовать нашу игру! Надеемся, что она тебе очень понравится.

ПОДГОТОВКА И СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

1. Помоги игрокам создать поселение. Создавайте его все вместе. Это дом персонажей игроков.

2. Помоги игрокам создать людей. Это основные жители поселения, но обязательно дай понять, что в поселении могут жить и другие люди, которых вы создадите позже.

3. Выложи буклеты, листы людей и лист поселения и вещей на стол. Обязательно дай понять, что любой, кто хочет, чтобы его персонаж был из других людей, может так и сделать. Он может создать новых людей до создания персонажа, после него или как захочет.

4. Дай игрокам самим разобраться в создании персонажей.

5. Пока они создают персонажей, создай врагов поселения и других соседей, по правилам создания людей. **Нам надо, чтобы вы протестировали правила битвы,** так что создай хотя бы один серьезный военный отряд.

НАЧИНАЙТЕ ИГРАТЬ

Начни игру со слов "чем вы занимались в прошлом сезоне?". Пусть каждый игрок выберет ход сезона, который он сделает. Объясни, что кроме ходов сезона в буклетах персонажа, один ход есть на листе людей и, что некоторые права тоже могут включать в себя ход сезона.

Это дало тебе достаточно информации для начала игры? Напиши нам и сообщи.

Надеюсь, что так и есть и что ты сможешь спокойно играть дальше.

СОВМЕСТНОЕ ВОЖДЕНИЕ

Если тебе это нравится:

1. Создай себе персонажа вместе с другими игроками.

2. Передай тому, кто закончит создавать своего персонажа первым, право создать одного из врагов крепости и военный отряд.

3. Сам выбери ход сезона. Сделай свой ход! Когда игра начнется, пусть твой персонаж пойдет к персонажу другого игрока. Спроси, кто сыграет для тебя роль МЦ. В дальнейшей игре делись ролью МЦ с любым игроком, которого она интересует.

Если тебе это нужно, у меня есть кое-какие советы по этому поводу вот здесь (на английском):

http://apocalypse-world.com/forums/index.php?topic=2867

... Но не особо беспокойся или готовься, просто попробуй.

Мы надеемся, что некоторые из вас попробуют этот вариант! Если ты это сделаешь, расскажи нам, как прошло.

СУДЬБЫ

Один из вариантов в разделе "заслуженное будущее" это "принять судьбу".

Судьбы будут вещами вроде "помазанного наследника", "увенчанного драконом", может быть "истинного святого". Особенные мощные роли, которые игроки смогут добавить своим персонажам, когда те достигнут величия. В них будут свои права, за пределами доменов, недоступные по обычным правилам развития.

Так или иначе, пока их нет. Пожалуйста, играйте без них.



© 2014 Meguey Baker & D.Vincent Baker

МАСТЕР ЦЕРЕМОНИЙ

Замысел

- *Сделать Темные Века живыми*
- *Наполнить жизнь персонажей событиями*
- *Играть, чтобы узнать, что случится*

Всегда говори

- *То, чего требует честность*
- *То, чего требуют правила*
- *То, чего требует ваша подготовка*
- *То, чего требуют принципы*

Принципы

- *Следуй своему чувству волшебства, тайны и опасности*
- *Обращайся к персонажам*
- *Выбери ход, соответствующий действиям*
- *Сделай ход, но в игру введи действие*
- *Дай персонажам игроков то, что им причитается*
- *Передай персонажам игроков проблемы друг друга*
- *Задавай провокационные вопросы и строй игру на ответах*
- *Всем давай имена и делай всех смертными*
- *Позволяй игрокам делиться своим видением*
- *Думай и о том, что за кадром*
- *Иногда передавай право принимать решения*
- *Играй с формой*

Твои ходы

- *Захвати кого-то*
- *Заставь персонажа МЦ следовать своим стремлениям*
- *Заставь персонажа МЦ сделать то, что ему позволяет совесть*
- *Заверши сезон*
- *Сделай так, чтобы что-то подвело, сломалось или чего-то стоило*
- *Нанеси или обменяйся уроном за вычетом брони*
- *Поставь кого-то в положение, где он слаб или не может защищаться*
- *Раздели их*
- *Покажи признаки того, что грядет*
- *Покажи признаки того, что происходит в другом месте*
- *Забери что-то у кого-то*
- *Сообщи возможные последствия и задай вопрос*
- *Обрати его ход на него самого*

После каждого хода: "Что делаешь?"

Используй свои ходы...

- Чтобы заложить основу
- Чтобы показать связь с действием
- Чтобы ввести поспешность
- Чтобы ввести осложнения
- Чтобы ускорить, обострить
- Чтобы показать неизбежное
- Чтобы довести до конца

Основные правила

Ходы и права

Существует четыре набора ходов: базовые ходы, ходы битвы, ходы сезона и ходы людей. Они – основа игры.

Базовые ходы это действия, которые может предпринять каждый персонаж игрока, когда у него есть возможность и способность это сделать.

Ходы битвы разрешают битвы между отрядами. Они требуют от командиров отрядов принятия решений о том, как вести битву. Сначала решения принимает атакующий, затем обороняющийся. После этого последствия вступают в силу.

Ходы сезона это длительные действия, которыми персонажи игроков занимаются "до конца сезона". МЦ в любой момент игры может сообщить о завершении текущего сезона в игре, предупредив об этом заранее или без предупреждения. Когда это происходит, каждый игрок выбирает ход сезона для своего персонажа.

Ходы людей это действия, которые персонажи игроков могут совершать со своими союзниками, друзьями и вассалами, требующие продолжительного и активного взаимодействия. Один из них также считается ходом сезона.

Все персонажи игроков могут использовать любые ходы.

Права дают отдельным персонажам игроков особые способности, модификаторы ходов и ситуационные преимущества. Они могут иметь как игромеханический, так и исключительно описательный эффект.

Твои права никогда не позволяют тебе игнорировать или обходить ходы или иную игровую механику, если только это четко и ясно не указано. Например, "у тебя есть право убить кого угодно ради защиты всех" не дает тебе способность просто объявить кого-то убитым. Ты все равно должен нанести требуемый урон, он может активно сопротивляться и не дать тебе это сделать.

Один из базовых ходов работает, **когда тебе отказали в праве**. Когда у тебя есть право, что-то сделать, но кто-то или какие-то обстоятельства не дают тебе это сделать, сделай этот ход.

Броски

Брось два кубика и прибавь характеристику, когда в правила сказано "действуй Так-то, проверь То-то и т.д." и указано название характеристики с большой буквы. Результат 6 и меньше это провал. Результат 7 и больше это успех, причем 7-9 это частичный успех, а 10+ - полный успех.

Урон и броня

Твое оружие и доспехи дают тебе два показателя – **Урон** и **Броню**.

Когда ты наносишь кому-то удар, ты наносишь урон, равный показателю урона твоего оружия минус сумма показателей брони доспехов твоего противника. Когда удар наносят тебе, ты получаешь урон, равный показателю урона оружия твоего противника, минус сумма показателей брони твоих доспехов.

Это называется "урон за вычетом брони": урон оружия минус сумма брони доспехов.

Существует два типа доспехов: доспехи и щиты. Ты можешь носить максимум по одному того и другого.

Существует много видов оружия. Ты можешь носить несколько, если хочешь, но их показатели урона не суммируются. Используй показатель урона того оружия, которым наносишь удар.

Щиты – особый случай. Это активное оружие, которым можно не просто отбивать удары, но и пробивать защиту противника, чтобы нанести удар ему. Когда ты пользуешься щитом, ты получаешь +1 к броне и +1 к урону твоего оружия.

Встреча со смертью

Когда ты получаешь урон, переходи к разделу **Встреча со смертью** в своем буклете. Вычеркни одну строку за каждый 1 урон, который получил, сверху вниз.

Первая, не зачеркнутая строка, действует в данный момент.

Пока ты не получишь 4 урона и не вычеркнешь "Я это переживу", ты выживешь.

Медицинская помощь и целительная магия могут убрать 1 урон, восстанавливая одну строку и того же самого можно добиться, проведя остаток сезона, отдыхая и набираясь сил. Однако когда начинается новый сезон, весь оставшийся урон становится постоянным и уже никогда не может быть исцелен.

Когда ты получаешь 4 урона и вычеркиваешь строку "Я это переживу", ты медленно умираешь. Если ничего не изменится, в течение следующего дня получи 1 урон (игнорируя броню, если она есть) и вычеркни строку "Я еще увижу рассвет".

Получив 5 урона, через несколько минут вычеркни строку "Я еще дышу".

Когда ты вычеркиваешь строку "Я еще дышу", твое дыхание прерывается, и ты умираешь.

Для персонажей МЦ

У персонажей МЦ есть только четыре строки для встречи со смертью. Получив 2 урона, они покидают бой и стремятся только выжить. Получив 3 урона, они серьезно ранены и вероятно умирают. После получения 4 урона они мертвы.

Для военных отрядов

У военных отрядов есть пять строк боевых потерь. По завершению битвы, когда командир считает потери отряда, урон, полученный отрядом в целом, становится уроном, который получили отдельные его воины. См. подробности в ходах битвы.

Когда отряд получает 5 урона и вычеркивает строку "Нас вырезали", он полностью разбит. Воины могут бежать, но беспорядочно, а не организованно отступая. В противном случае они должны сдаться.

Для чудовищ

У чудовищ есть шесть строк для встречи со смертью, и они получают урон так же, как персонажи игроков.

Опыт

В конце каждой встречи игроки отмечают 2 опыта для своих персонажей.

Первый выбирает МЦ. МЦ, выбери домен, который отражает действия персонажа во время встречи. Можешь задать игроку вопросы относительно его решений и мотивации.

МЦ, ты можешь решить открыть Заслуженное будущее, если считаешь, что действия персонажа ведут к одному из этих исходов. В противном случае оставь этот выбор игроку.

Выбор второй единицы опыта делают вместе остальные игроки. Игроки, выберите домен, который отражает действия персонажа во время встречи, и вы можете, но не обязаны, выбрать тот же домен, что и МЦ. Вы тоже можете задавать игроку вопросы.

В обоих случаях, если подходящего домена нет, выберите "свое собственное право". Это позволяет игроку выбрать одно из прав, уже записанных в его буклете, из какого бы они ни были домена или создать новое право вместе с МЦ.

МИР

Это не Темные века нашей истории. Это не какой-то год в реальном прошлом нашей Земли и не место, которое можно показать на карте.

Дело происходит после падения Рима ("Империи Орлов"), но до Средневековья. Здесь нет знакомых королевств, национальных и культурных границ, здесь все пошло по-другому, но география осталась прежней. На юге Средиземноморье, а за ним Африка. На юго-востоке Восточная Империя: Византия. Спуститесь по Волге до Каспийского моря или перейдите Уральские горы и отправьтесь в Азию. Плывите на запад до Фарерских островов и до Исландии; плывите в Гренландию, к Лабрадору, к Ньюфаундленду и вот вы в Северной Америке.

ПРАВА

Мир можно увидеть в правах.

Права самой земли и права старых традиций исходят из обогащенного фантазией европейского язычества. Земледельческие, сезонные, связанные с охотой и жатвой, серединой зимы и праздником первого мая. Обращенные к природе и кровавые. Политеистичные, глубоко местечковые. Здесь богиня одной реки это совсем не то, что богиня соседней и путнику стоит как следует выучить имена и способы поклонения богам, в чьи владения он забредет.

В правах самой земли эти традиции живут более открыто. Это права земледельцев, охотников и свободных землевладельцев.

Права старых традиций это права языческих королев и королей, традиции которых Империя Орлов преследовала, нарушала, иногда уничтожала и изгоняла. Теперь они могут вернуть себе свое место, а могут навсегда исчезнуть под натиском новых традиций.

Права нового дворянства воплощают новую систему, принятую более молодыми формами правления. Они воплощают национализм, феодализм, администрацию, волю закона: всю ту инфраструктуру, которую оставила за собой Империя Орлов. А христианство? Будут ли новые правители христианскими королями нашей истории? Может быть так, а может и нет.

Права иного мира содержат в себе древнее язычество, а также поклонение феям, поклонение предкам, чары, более формальное и унифицированное имперское язычество. Здесь же отражен мощный мистицизм монотеистических верований. В конце концов, Темные века время ненаучное, и физический мир совсем не единственный из существующих.

Права личной доблести представляют собой лучшее, чем может стать каждый человек, игнорируя все традиции и забыв о прошлом. В каком-то смысле, права войны представляют собой то же самое, а в каком-то – они полная противоположность.

А права бескрайней земли простираются вовне, через пространство и сквозь историю. Именно в этих правах вы найдете явные отсылки, например, к торговле специями с Азией и Африкой и к законам Империи Орлов. Также здесь есть менее явные отсылки к древним верованиям иных земель, привнесенных сюда настоящей или выдуманной торговлей, странствиями, гонениями, миграцией и обменом: иудаизм, зороастризм, североафриканское язычество, митраизм и т.д.

ПЕРСОНАЖИ И ЛЮДИ

Когда вы будете создавать своих персонажей и людей в игре, вы будете создавать их именно в таком контексте. Темные века нашей настоящей Земли, но не нашей истории, запечатленные в системе прав, а не в их положении во времени или пространстве.

Люди

Перемещение людей было политикой Империи Орлов. Они размещали легионы и назначали губернаторов так, что губернаторы не правили, а солдаты не служили среди своих людей. Они поощряли свободные и повсеместные путешествия и торговлю, подчеркивая статус граждан Империи, как преобладавший над местными этническими связями. Кроме того, они систематически срывали с мест внутренних врагов и соперников, чтобы нарушить их власть и поддержку в пределах Империи.
Когда Империя пала, некоторые люди уехали, а другие остались. Некоторые смешались с окружающими, а кто-то сохранил свою самобытность, верования, обычаи и историю. Вот потому здесь, на окраинах Старой империи после ее падения живут анклавы и остатки народов, предки которых родились далеко за океаном и на другом краю континента.
Кроме того, хотя Империя пала, торговля сохранилась. По торговым путям и морским дорогам люди все также идут на край света в поисках богатства или собственной судьбы.

Создание людей

Людей может создавать любой игрок, не только МЦ. Создавайте их свободно по мере нужды. В особенности они пригодятся, когда персонажи собирают воинов.
В целях тестирования мы представили несколько вариантов листа людей. **Пожалуйста, сообщи нам, используете ли вы их все или же какие из них используете чаще всего.**
Люди могут перемешиваться в группах и подгруппах. Один и тот же важный персонаж МЦ может без каких-либо особых последствий принадлежать не к одной категории людей.
Чтобы создать людей выбери, что их характеризует, их количество, как они выглядят, каковы их имена и язык и чем они известны.

Что их характеризует:
- *Они одна семья по рождению и браку.*
- *Они поклоняются одному богу или богам, которым не поклоняются окружающие.*
- *Они единственные, кто живет в определенном месте.*
- *Они подданные одной короны.*
- *Они потомки древнего короля, королевы, героя или полубога.*
- *Они связаны одним общим событием.*
- *Они говорят на одном языке, неизвестном окружающим.*
- *Они были переселены сюда со своей родины Империей Орлов.*
- *Или как решишь.*

Их количество:
- *Клан: 30 душ в 4 домах, включая 8 воинов.*
- *Анклав: 20 душ в 4 домах, включая 5 воинов.*
- *Воинский орден: 16 душ в 16 домах, включая 16 воинов.*
- *Деревня рыбаков или земледельцев: 50 душ в 6 домах, включая 8 воинов.*
- *Банда разбойников: 12 душ в 1 доме, включая 8 воинов.*
- *Феод: 300 душ в 40 домах, включая 40 воинов.*
- *Или как решишь.*

Как они выглядят:
Бочкообразные, толстые, увальни, низкорослые, маленькие, худощавые, коренастые, высокие, гибкие, жилистые. Мраморно-белые, темно-шоколадные, бронзово-коричневые, золотисто-кремовые, молочно-белые, оливковые, персиковые, кирпично-красные, светло-шоколадные, желто-коричневые. Или по-разному. Или как решишь.

Какие у них имена и язык:
Алгонкингов ("скрэлинги"), арабский, балтийский, баскский, берберский, кельтский, английский, финский, иврит, венгерский, инуитов ("скрэлинги"), латынь, германский, греческий, скандинавский, персидский, романский, русский, славянский, уэльский. Или по-разному. Или как решишь.

Для всех этих языков существуют системы письменности, созданные для общения ("руны"). На арабском, иврите, латыни, греческом и персидском также есть много текстов, в том числе религиозной, юридической, исторической и административной направленности. На других языках – нет.

Их характеристики:
Расставь: +2, 0, -1 или +1, +1, 0.

Благодаря свои Ритуалам они известны...
При Ритуалах +2 выбери 3. При Ритуалах +1 выбери 2. При Ритуалах 0 или -1 выбери 1:
- *Праздниками.*
- *Приверженностью закону.*
- *Сложной космологией.*
- *Бесстрашием перед лицом смерти.*
- *Замкнутостью.*
- *Силой их бога или богов.*
- *Терпеливостью к страданиям.*
- *Колдовством и чарами.*
- *Почитанием жрецов и/или жриц.*
- *Бдительным отношением к чудовищам.*
- *Бдительным отношением к колдовству.*

Благодаря своей Войне они известны...
При Войне +2 выбери 3. При Войне +1 выбери 2. При Войне 0 или -1 выбери 1:
- *Лучниками.*
- *Жестокими набегами.*
- *Кавалерией.*
- *Неумолимой кровной местью.*
- *Искусностью в поединках.*
- *Ненасытностью в войне.*
- *Верностью.*
- *Милосердием к побежденным.*
- *Физической статью.*
- *Безжалостность.*
- *Стратегией и тактикой.*

Благодаря своему Богатству они известны...
При Богатстве +2 выбери 3. При Богатстве +1 выбери 2. При Богатстве 0 или -1 выбери 1:
- *Янтарем, слоновьей костью и мехами.*
- *Ремесленными навыками.*
- *Далекими торговыми путями.*
- *Яркой одеждой.*
- *Щедростью и гостеприимством.*
- *Красотой.*
- *Великолепными пирами.*
- *Могучими иностранными союзниками.*
- *Богатством земли.*
- *Острой кухней со всего мира.*
- *Изысканными одеяниями.*
- *Великолепными кузнецами.*
- *Исполинскими монументами.*
- *Богатыми городами.*

Важные персонажи МЦ

Чтобы создать важного персонажа МЦ дай ему имя, выбери его силу в Поединке, выбери его стремления и то, что его совесть ему позволяет. Также запиши Броню и Урон его снаряжения.
В поединке:
Выбери 1, 2 или 3. Это число, которое МЦ тратит за этого персонажа в поединке.
Выбирай 1 только если этот персонаж не взрослый или каким-то иным образом значительно ограничен. Выбирай 3 только если этот персонаж безжалостный убийца, ветеран, переживший десятки военных кампаний и его совесть позволяет ему убийство и жестокость. Почти для всех остальных выбирай 2.
Стремления и совесть:
Обведи 1-3 в каждом наборе. Когда МЦ действует за этого персонажа, это может руководить его выбором.
Броня и урон:
Следуй той же системе, что и с оружием и доспехами персонажей игроков.

Создание персонажей

По буклету

Чтобы создать персонажа по буклету, сначала выбери буклет.

Выбери людей своего персонажа – можешь создать людей сейчас или потом, можешь создать сам или попросить сделать это другого игрока – и имя своего персонажа. Опиши своего персонажа, как представителя своих людей и как того, кто от них отличается.

Расставь характеристики. В твоем буклете сказано, на какую характеристику поставить +2. Для остальных у тебя есть +1, +1, 0 и -1. Расставь по одному значению на каждую.

Выбери 4 права из 8 указанных в твоем буклете.

Найди лист **Дом и вещи.** Используй его, чтобы дать своему персонажу его дом и вещи. Обрати внимание на то, что хотя не у каждого есть оружие и доспехи, практически все носят с собой короткий нож и свою собственную чашу для питья.

Закончив создание персонажа, ознакомься с ходами сезона. В начале игры ты выберешь один из них, чтобы объяснить, чем занимался персонаж в течение сезона перед началом игры.

По новому буклету

Чтобы создать персонажа по новому буклету, сначала возьми или распечатай чистый буклет.

Назови буклет.

Напиши о нем три строки белым стихом. Цель этих стихов вполне конкретна: определить, явно или косвенно, два или три домена прав и показать их контраст:

Права самой земли,

Но и права бескрайней земли

Права войны,

И права нового дворянства,

Но права иного мира.

А потом просто пройдись по выбранным доменам и скопируй в общей сложности 8 прав.

Если окажется, что для твоего буклета тебе нужно право, которого нет – напиши его. Посоветуйся с МЦ и другими игроками и запиши его в буклет.

Теперь можешь создать персонажа из нового буклета, как обычно.

С нуля

Создание персонажа с нуля очень похоже на создание буклета.

Вместо того, чтобы давать название буклету, просто назови личное место или роль персонажа.

Все также напиши стихи из трех строк.

Просмотри права выбранных доменов и скопируй 4 права. Это твои стартовые права. Те, с которыми ты решил играть.

А теперь выбери и скопируй еще 4 права. Это твои личные права. Права, которые как ты решил, существуют в будущем твоего персонажа.

Если обнаружишь, что право, которое тебе нужно, не существует, опять же напиши его сам.

Создание нового набора буклетов

Буклеты, которые мы включили в материалы этого плейтеста, сосредоточены на крепости. Они все имеют в ней свое место, и это обеспечивает основу игры. Ваша игра может ее перерасти или потерять или уйти далеко от нее, но все равно, в начале игры крепость есть.

Чтобы играть в игру, не основанную на крепости, вам потребуется новый набор буклетов.

Выберите те из этого набора, которые подходят, если такие найдутся, а остальные создайте.

Скажем, вы хотите поиграть во что-то вроде фильма *Черная смерть*, про группу воинов, исполняющих миссию. Вы, скорее всего, сможете использовать воителя и странника и, может быть, адаптировать охотника на троллей, но вам придется добавить как минимум палача и юного монаха. Возьмите и создайте их.

Вам может также придется создать новый лист подготовки, вместо листа крепости. Если они пригодятся, можно использовать листы карт.

Надеемся, что вы это попробуете! Мы будем рады, если вы поделитесь новыми буклетами и прочим на Ecretsay Orumfay.

ЧУДОВИЩА

ТРОЛЛЬ

Слова "тролль" и "чудовище" взаимозаменяемы.

Тролли не должны и не могут существовать, но существуют. Это ужасные, невероятные создания.

Они приходят из заброшенных мест: из глубин лесов и болот, с вершин бесплодных утесов, забытых шахт, руин создателей курганов, подводных пещер.

Иногда человек может призвать тролля, пробудить его, создать, зачать, родить и даже стать троллем.

Некоторые имеют человеческий облик, некоторые звериный. Все они испытывают нечеловеческий, неестественный голод и ненависть:

- *Этот способен съесть урожай целой деревни в один присест.*
- *Этот жаждет человеческой плоти.*
- *Этот мелет человеческие кости на муку для хлеба.*
- *Для этого звуки мучений – любимая музыка.*
- *Этот должен каждую ночь украсть и зарезать человеческого ребенка, иначе ему нет покоя.*
- *Этот ворует дыхание спящих.*
- *Этот изрыгает яд в родники и колодцы.*
- *И так далее и тому подобное.*

Все обладают сверхъестественными способностями и силами:

- *Плоть этого исцеляется по ночам, какие бы раны ему не нанесли.*
- *Этот прячет свои важные органы в сломанном дереве.*
- *Этот состоит из живой тени и когда хочет неосязаем.*
- *Этот очень тихо передвигается, несмотря на свой размер.*
- *Кожа этого тверда как камень.*
- *Этот может принять облик красивого человека и его выдает только голос.*
- *Зубы и когти этого легко пронзают железные доспехи.*
- *Этот может изрыгать огонь.*
- *И так далее и тому подобное.*

У некоторых есть ужасные когти, рога и клыки (урон 4). У других когти, рога и клыки более скромные (урон 3), как у смертных зверей. Некоторые обладают звериной силой в борьбе (урон 2), а некоторые сверхъестественной (урон 3). Некоторые вооружены человеческим оружием. Некоторые обладают сверхъестественными способностями вредить и убивать, вроде тех, что изрыгают огонь или воруют дыхание (урон 1-5).

У некоторых шкура как у смертных зверей (броня 1). У некоторых бронированная, как у крокодилов (броня 2). У некоторых кожа твердая как железо (броня 3) или как камень (броня 4).

Некоторые из них размером с человека, есть те, кто больше или меньше. Некоторые могут менять размер по желанию.

Когда существа разных размеров обмениваются уроном, тот, кто крупнее наносит больше урона и получает больше брони, чем обычно:

- *1½ к 1: наносит +1 урон и получает +1 брони*
- *2 к 1: наносит +2 урона и получает +2 брони*
- *3+ к 1: наносит +3 урона и получает +3 брони*

КОГДА ЧУДОВИЩЕ БЛИЗКО К СМЕРТИ

Оно будет ужасом наших детей и внуков.

Ему еще предстоит познать страх за свою жизнь.

Оно спрячется, исцелится и вернется вновь.

В нем еще есть сила.

Оно еще борется.

Непонятно как, но оно все еще живо.

Магия

Волшебное оружие

Древний нагрудник с изображениями древних героев. Броня 1. Может защищать от проклятий и слов, несущих смерть.

Копье с наконечником из рога. Урон 3. Может наносить раны, которые никогда не исцелятся.

Топор из части церковного колокола. Урон 3. Может рассекать плоть магических существ, если они враги Бескровному Господу.

Рогатина из священного ясеня. Урон 3. Может пронзать плоть нематериальных существ. Ее поперечина может удержать в этом мире существ, которые обычно способны сбежать в иной.

Бронзовый шлем в виде морды льва или другого причудливого зверя. Броня 1. Может позволить видеть страхи других.

Бронзовый меч, который тысячу лет проливал кровь беззаконников. Урон 3. Может ранить любое существо, которое враг Честному, даже если другое оружие на это неспособно.

Шапка из мягкого кроличьего меха. Может позволить незаметно пройти мимо врагов, даже когда они внимательны и настороже.

Накидка из неизвестной шкуры, блестящая и золотистая. Броня 1. Может исцелить того, кто ее носит.

Куртка, укрепленная мощными ребрами лося. Броня 1. Может защитить тебя от сокрушительных ударов гигантских существ.

Щит из крокодиловой чешуи. Броня 1. Может защитить тебя от существ, зубы и когти которых пробивают железо.

Проклятый меч Легиона Орлов. Урон 3. Может пролить кровь того, кого некромантия сделала бессмертным.

Шлем из черепа пещерного медведя, древнее всего сущего. Броня 1. Может позволить говорить с существами, у которых нет земного голоса.

Табличка слоновой кости с вырезанным изображением ворона. Может позволить тебе смотреть глазами ближайшего ворона и возможно управлять его полетом.

Колчан с 9 огненными стрелами, наконечники которых вспыхивают в полете. Могут навредить существам, которые боятся огня.

Дубина с каменным оголовьем, изрезанная рунами. Урон 3. Может расколоть кости существ, созданных из живого дерева или живой тени.

Волшебные места

Древний курган Людей, Что Были До Нас. Может поймать внутри духов, не давая им выйти.

Круг стоящих камней, древнее самого времени. Может явить тайный цикл неземных сезонов.

Рухнувшая и заросшая башня, жилище кровожадного тролля. Может скрыть кости древнего героя.

Роща и спокойный пруд, куда спускается искупаться луна. Может исцелить того, кто поспит там, а может сделать его поэтом.

Новый храм Бескровного Бога, освященный огромным колоколом. Может не позволить чудовищам и духам войти внутрь.

Естественные ворота, образованные упавшими друг на друга камнями. Может открыться в иной мир.

Храм с колоннами, воздвигнутый жрецами Империи Орлов, где все еще стоит статуя богини. Может даровать то, о чем молишь ее, если подношение будет правильным.

Место, священное для Увенчанной Мечами Королевы Лета. Место, где в густом лесу бежит ручей. Сюда может никогда по-настоящему не прийти зима.

Место, священное для Ивовой Карги. Место, где мертвые строят подводный лес из костей. Может привести тебя к ней.